

任天堂

ファミリーコンピュータ™

# 取扱説明書



ジーキルはいかにして悪魔に心売り渡したかの物語

A Strange Case of Dr. Jekyll

THF-TK

ファミリーコンピュータ・ファミコンは任天堂の商標です。

このたびは、東宝のファミリーコンピュータ・シリーズ“<sup>ほう ま とき</sup>彷徨魔が刻”（THF-TK）をお買<sup>か</sup>いあげいただきまして、まことにありがとうございました。

ご使用の前に取扱い方、使用上の注意等、この「取扱説明書」をよくお読みいただき、正しい使用法で愛用ください。なお、この「取扱説明書」は大切に保管してください。

## （使用上の注意）

1. 精密機器ですので、極端な温度条件下での使用や保管および強いショックをさけてください。  
また絶対に分解しないでください。
2. 端子部に手をふれたり、水にぬらすなどよごさないでください。  
故障の原因となります。
3. シンナー・ベンジン・アルコール等の揮発油でふかないでください。
4. テレビ画面から、できるだけ離れてゲームをしてください。
5. 長時間ゲームをする時、健康のため約1時間ごとに10分～20分の小休止をしてください。
6. 画面の一部が見えにくくなったり欠けたりしますが、ゲームの進行上特に問題はありません。

# ほう ま と き ものがたり 「彷徨が刻」の物語

古き良き時代のイギリスに住む医学博士ヘンリー・  
ジーキルは、研究を続けるうちに人間の精神は善と  
悪とで構成されているという結論に達しました。

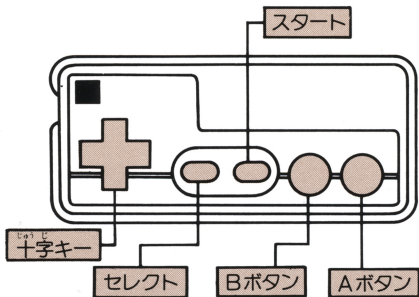
ジーキル博士は自説を証明するために、善と悪を分  
離する薬品を発明し、自ら人体実験のモルモットと  
なって研究を続けるのでした。

善と悪を分離する薬を飲むことは、温厚で理知的な  
ジーキル博士（善の心）が残虐で野蛮な人格のハイ  
ド氏（悪の心）に変身してしまうことを意味し、ハ  
イド氏に変身した博士の眼と心に映るすべてのもの  
が、醜くおぞましい姿に変わり、身も心も悪魔に売  
り渡したかのように悪徳の限りつくしてしまうので  
す。

そして、長きにわたる人体実験の副作用は、博士の  
精神と肉体をも蝕み、遂には自らの意志とは別に薬  
を服用しなくても街の様々な出来事が博士に与える  
ストレスとなり、変身してしまうのです。

自分の肉体と心をコントロールできなくなったジー  
キル＝ハイドは、婚約者ミリスентとの結婚をも忘  
れて無意識の残虐行為を繰り返し、破滅の道を歩み  
はじめます。果たしてジーキル＝ハイドの行く手  
には、いかなる運命が待ち構えてるのでしょうか？

# ゲームのプレイ方法<sup>ほうほう</sup>



## ●ゲーム<sup>かいし</sup>開始

ROMカートリッジ<sup>ロム</sup>を本体に差し込み、電源<sup>でんげん</sup>を入れてしばらくすると画面<sup>がめん</sup>が出てきますので、この時<sup>とき</sup>STARTボタンを押すとゲームが始<sup>はじ</sup>まります。

またゲーム・オーバーになった時<sup>とき</sup>、CONTINUEを画面<sup>がめん</sup>で選択<sup>せんたく</sup>しSTARTボタンを押すとゲームの途<sup>と</sup>中<sup>ちゆう</sup>から始<sup>はじ</sup>めることができます。

プレイ中にSTARTボタンを押すとポーズ状態<sup>じょうたい</sup>となりゲームが停止<sup>ていし</sup>します。もう一度STARTボタン<sup>いちど</sup>を押すとポーズが解除<sup>かいじよ</sup>されます。



### ●キーのコントロール（ジークル・モード）

十字キーの左右ボタンで左右に移動できます。十字キーの上ボタンを建物のドアの前で押すと中に入ることができます。

そのときに応じて各種反応が違います。

十字キーの下ボタンを押すとしゃがみポーズになりパチンコ少年のパチンコ玉等をよけられます。

Aボタンでジャンプ。

Bボタンでステッキ攻撃。

### ●キーのコントロール（ハイド・モード）

十字キーの左右ボタンで限られた範囲を前に加速したり、後ろに減速したりできます。

Aボタンでジャンプ。

Bボタンでパンチ攻撃。

十字キーの上ボタン+Bボタンでサイコ・ウェーブ攻撃。

## ゲームの構成

スタート時の主人公はジーキル博士モード。右方向に画面がスクロールするアドベンチャー・タイプのアクションゲームです。

背景となるオブジェは、19世紀当時のイギリスはロンドンの美しい街並みが続きます。

紳士として世に知られるジーキル博士は次々に起こるアクシデントの数々にじっと耐えて目的地の教会に急ぎます。しかし、温厚で冷静なジーキル博士にもストレスの限界、我慢の限度があるのです。

そして遂にストレスが許容範囲を越えた時、突如として起きる変身によって、ジーキル博士は自らの意志とは反して醜く恐ろしい姿をしたハイド氏へと変貌してしまいます。

ハイド氏モードでは画面が左方向に強制的にスクロール（リバース・スクロール）されてしまいます。

ハイド氏に変身してからは、襲いかかってくる魔物や怪物たちと互角に闘うための武器としてサイコ・ウェーブが手に入ります。サイコ・ウェーブを放射して熾烈な闘いを繰り広げ、憎悪の念を放射しきったハイド氏に再びジーキル博士にもどるための変身の時が訪れるのです。

# なぜ ゲームの謎？

## ●なぜ ばく だん ま ちゅう い 謎の爆弾魔に注意！

各ステージで出没するピンク色の爆弾魔。彼の仕掛けた爆弾の威力はジーキル博士に危害をあたえるばかりでなく、博士の中の邪悪な心と呼び起こしてハイド氏に変身させてしまう力を持っているのです。そしてどんなに平和な街や村であっても、爆弾魔の出現により、通行人たちは驚き慌てふためいて逃げ惑い、路上にいる犬や猫たちも狂暴化してジーキル博士に襲いかかります。

しかし、爆弾魔も不死身ではありません。最終ステージでジーキル博士の持つ本来の心がハイド氏の邪悪な心に打ち勝った時、爆弾魔にも神の制裁が下るのです。

## ●うん めい らく らい 運命の落雷

このゲームの目的は、ジーキル博士として婚約者であるミリスセントと結婚することです。

でも、ハイド氏でいることが面白い！闘うことが痛快だ！悪いことがしてみたい！というプレイヤーの方は神の怒りである運命の落雷を覚悟して下さい。

ジーキル博士が右に進んだ距離を、ハイド氏が左方向でオーバーすると、天罰である雷鳴が鳴り響きゲーム・オーバーになるので注意して下さい。

# ゲームのキーポイント。ガイドンス表示<sup>ひょうじ</sup>

## ●ライフ・メーター

ジーキル・モードではジーキル博士<sup>はかせ</sup>のライフ・パワーを表示し、ハイド・モードではハイド氏<sup>し</sup>ライフ・パワーを表示します。ライフパワーは敵<sup>てき</sup>から攻撃<sup>こうげき</sup>を受けたとき減少<sup>げんしょう</sup>し、減少する数値は敵の強弱<sup>きょうじやく</sup>と攻撃<sup>こうげき</sup>された被害<sup>ひがい</sup>によって決められます。

また、ジーキル・モードではライフ・パワーを増加<sup>ぞうか</sup>してくれるキャラクターも登場<sup>とうじょう</sup>しますので御安心。ハイド・モードからジーキル・モードに変わる時<sup>とき</sup>には必ずライフ・メーターはある一定量<sup>いっていりょう</sup>だけ回復<sup>かいふく</sup>して、ゲーム・プレイの難易度<sup>なんいど</sup>を調整<sup>ちようせい</sup>しています。ライフ・メーターの目盛りは全部で20。目盛りが0になったらジーキル博士<sup>はかせ</sup>とハイド氏<sup>し</sup>の死<sup>し</sup>を意味<sup>いみ</sup>しており、ゲーム・オーバーになります。

## ●ストレス・メーター

この表示はジーキル博士<sup>はかせ</sup>からハイド氏<sup>し</sup>。ハイド氏<sup>し</sup>からジーキル博士<sup>はかせ</sup>へ変身<sup>へんしん</sup>する兆候<sup>ちようこう</sup>をあらわす表示<sup>ひょうじ</sup>です。

ジーキル・モード時にうけたアクシデントや妨害の数々によってハイド・マークの“H”の方ヘゲージが移動し、ハイド・モード時は敵に命中したサイコ・ウェーブの度数によってジーキル・マークの“J”の方ヘゲージが移動します。

このストレス・メーターの作用をよく理解してゲームを進めることがこのゲームのテクニクとなるので各々の状況設定（変身にタイミング）を考えて見てください。

### ●コイン表示

ハイド・モード時に敵を倒すと、時折コインが現れます。そのコインをハイド自身を接触させて取るか、届かない距離にある場合はサイコ・ウェーブのコントロールで取って下さい。

ハイド・モードでたコインはジーキル・モードで行く手を阻む妨害者に差し出すことで和解ができ、難関を突破するときに使います。

尚、ジーキル・モードでの数カ所コインをくれるキャラクターが居ますので探して下さい。

コインは最大49個まで所持でき、その表示は画面上部にあるガイダンス表示右にあるコイン・マークの数で分かります。

コイン・マークは全部で9個。10個になると上の部分にコイン袋・マークとなって表示されます。

# ステージの紹介

## ●第1ステージ「トルフォード街」

ここは、ジーキル博士<sup>はく し けん きゅう しつ</sup>の研究室があるロンドンの高<sup>こう</sup>級住宅街<sup>きゅうじゅうたくがい</sup>。そこには住人たちの生活感あふれる日常<sup>にちじょう</sup>のドラマが展開されています。たとえば、二階の窓<sup>まど</sup>から身<sup>み</sup>を乗り出して皿<sup>の</sup>や鍋<sup>だ</sup>などを派手<sup>きらなべ</sup>に投げ合<sup>はて</sup>ってケンカする迷惑<sup>めいわく</sup>な隣人<sup>りんじん</sup>やパチンコでジーキル博士<sup>はく し</sup>を狙<sup>ねら</sup>ういたずら少年<sup>しょうねん</sup>など数えあげたらきりがない障害<sup>しょうがい</sup>が待ち構えています。

## ●第2ステージ「ゴズビー公園」

木々<sup>き き</sup>が緑<sup>みどり</sup>が美しい街外れ<sup>うつく まちはず</sup>の静かな公園<sup>しず こうえん</sup>。そんな観光<sup>かん こう</sup>名所<sup>めいしよ</sup>の絵<sup>え</sup>はがきに出<sup>で</sup>てきそうな風景<sup>ふうけい</sup>の中<sup>なか</sup>にもジーキル博士<sup>はく し</sup>のストレスを高める障害<sup>しょうがい</sup>があります。天性<sup>てんせい</sup>のオンチでありながらもオペラの発声練習<sup>はつせいれんしゅう</sup>をする貴婦人<sup>きふじん</sup>。ハイド・モードで得<sup>え</sup>たコイン<sup>つか</sup>を使って黙<sup>だま</sup>ってもらわなければたまったものではありません。

## ●第3ステージ「マル口通り」

色々<sup>いろいろ</sup>な商店<sup>しょうてん</sup>が立<sup>た</sup>ち並<sup>なら</sup>ぶにぎやかな商店街<sup>しょうてんがい</sup>。しかし、突如<sup>とつじょ</sup>として起<sup>お</sup>きる不運<sup>ふうん</sup>な事故<sup>じこ</sup>がジーキル博士<sup>はく し</sup>を襲<sup>おそ</sup>います。無数の酒樽<sup>むすう さけだる</sup>がいきよいよく転<sup>ころ</sup>がってジーキル博士<sup>はく し</sup>を直撃<sup>ちよくげき</sup>！そんな時こそ自慢<sup>とき じまん</sup>のジャンプ力<sup>りょく み</sup>の見せ所<sup>どころ</sup>。酒樽<sup>さけだる</sup>が重<sup>かさ</sup>なるタイミングに要チェック<sup>よう</sup>。

#### ●第4ステージ「モルソン村」

いつもは静かでのどかな農村地帯。しかし、執念深い爆弾魔の追撃は休まることはありません。いたるところで破裂する爆弾に、村人たちは右や左の大騒ぎ！パニック状態でジーキル博士もお慌て！

#### ●第5ステージ「ヒーリング墓地」

整然と静まりかえった厳粛なる墓地。でも今のジーキル博士には死者に祈りを捧げることさえ許されないのです。

なぜなら突然に地面の中から顔を出し、墓穴を掘った土を投げ付ける失敬な老人が登場するからです。

#### ●第6ステージ「キンズウェイ街」

いよいよ最終ステージ。婚約者ミリセントの待つセント・レーマン教会は、もう目前！なんとか教会にたどりついて、ENDマークが出たとしても、いつハイド氏に変身してしまうかわからない状態では結婚が成立するはずがありません。

そこで、このステージではハイド・モードに注目！ちよつと展開が変わっているはずです。今までジーキル博士とハイド氏のステージ・マップは鏡に写したような左右対称になっていたのに、このステージでのハイド氏は屋根の上を疾走！この最終地点がその謎解きのポイントなのです。



## ●ジーキル博士<sup>はかせ</sup>

この物語(ゲーム)の主人公。婚約者<sup>こんやくしゃ</sup>ミリスセントとの結婚式<sup>けっこんしき</sup>を挙げるために教会<sup>きょうかい</sup>(ゴール)に向か<sup>む</sup>って歩<sup>ある</sup>きはじめる。しかし、行く手<sup>ゆくて</sup>には数<sup>かず</sup>々の難所<sup>なんしょ</sup>とアクシデントが待っている。



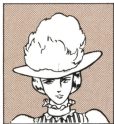
## ●謎の爆弾魔<sup>なぞ ぼくだん ま</sup>

ジーキル博士の研究の秘密<sup>ひみつ</sup>を知る神出鬼没<sup>しんしゅつ</sup>の謎<sup>なぞ</sup>の男<sup>おとこ</sup>。いたるところで爆弾<sup>ぼくだん</sup>を仕掛<sup>しか</sup>けてジーキル博士の行く手<sup>ゆくて</sup>を阻<sup>はば</sup>み、人々<sup>ひとびと</sup>をパニックにおとしいれる悪い奴<sup>わるなつ</sup>。



## ●ビリー・ボーンズ

パチンコ・スナイパー。ジーキル博士<sup>はかせ</sup>の婚約者<sup>こんやく</sup>ミリスセントの家の隣<sup>いそなり</sup>に住む少年<sup>しょうねん</sup>でミリスセントに淡い恋心<sup>あわこい</sup>を抱<sup>いだ</sup>いており、恋仇<sup>こいがたき</sup>？であるジーキル博士<sup>はかせ</sup>を狙<sup>ねら</sup>い撃<sup>う</sup>ち。



## ●ロゼッタ・エンライト

ジーキル博士<sup>はかせ</sup>の友人<sup>ゆうじん</sup>であるエンライト<sup>きょう</sup>卿<sup>ひと</sup>の一人娘<sup>ひとりめ</sup>。山の手<sup>やまて</sup>に住む彼女<sup>かのじょ</sup>にとって、生活感<sup>せいかつかん</sup>のあるダウントウンは興味<sup>きょうみ</sup>深く刺激<sup>しげきてき</sup>的。



## ●アーノルド・エベッツ

ライフル<sup>りふる</sup>を持<sup>も</sup>って、所かまわず撃<sup>う</sup>ちまくる狩猟マニア<sup>しゅりやう</sup>。腕<sup>うで</sup>は確か<sup>たし</sup>だが、種別<sup>しゅべつ</sup>を問わ<sup>と</sup>ず濫獲<sup>らんかく</sup>するので英国動物愛護協会<sup>えいこくどうぶつあいご</sup>から目<sup>め</sup>を付け<sup>つけ</sup>られている。





### ●エレーナ・マッコウエン

下手の横好きを絵にしたような天性の音痴。  
郊外の豪邸に住む貴婦人だが、彼女の熱唱する歌は超音波となつて通行人の鼓膜を直撃する。



### ●ジャン

人の迷惑を考えないで墓場で穴を掘るモグラ老人。穴を掘ることに生きがいを感じている変人で、掘った土を路上に投げて通行人の鞄をかう。



### ●ミセス・レイチェル

数年前に夫を亡くしたミセス・X。亡くなった夫に面影がどこにも似ているジーキル博士に好意を抱くが、何故かきまぐれな女心に博士は大混乱！。



### ●犬のマーフィ

いつもは陽辺りの良いところで寝ているが、騒音やショックで眠りを邪魔されると、怒つてかみつくので要注意。



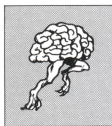
### ●猫のルナ

雑種のノラ猫。普段はおとなしく、通行人をみつけてはエサをねだる。だが、きまぐれで狂暴になり、ところかまわず暴れ回る習性がある。



## ●ハイド<sup>し</sup>氏

薬<sup>くすり</sup>によって変<sup>へん</sup>身<sup>しん</sup>したジークル博士<sup>はかせ</sup>の姿<sup>すがた</sup>。身体<sup>からだ</sup>、心<sup>こころ</sup>の全<sup>すべ</sup>てを悪魔<sup>あくま</sup>に売<sup>う</sup>り渡<sup>わた</sup>した代<sup>か</sup>わりに強<sup>きょう</sup>靱<sup>じん</sup>な肉<sup>にく</sup>体<sup>たい</sup>とあ<sup>あ</sup>ら<sup>あ</sup>め<sup>め</sup>る悪魔<sup>あくま</sup>を粉<sup>ふん</sup>砕<sup>さい</sup>するサイコ・ウェーブ<sup>サイコ・ウェーブ</sup>を身<sup>み</sup>に付<sup>つ</sup>けた魔<sup>ま</sup>界<sup>かい</sup>の超<sup>ちやう</sup>人<sup>じん</sup>。



## ●悪<sup>あく</sup>霊<sup>りやう</sup>シェップ

魔<sup>ま</sup>界<sup>かい</sup>に住<sup>す</sup>む三<sup>さん</sup>匹<sup>びき</sup>の弱<sup>じやく</sup>小<sup>しょう</sup>モンス<sup>しょう</sup>ター。三<sup>さん</sup>匹<sup>びき</sup>で何<sup>い</sup>時<sup>つ</sup>も行<sup>こう</sup>動<sup>どう</sup>し、ジャンプ<sup>ジャンプ</sup>しな<sup>す</sup>が<sup>ら</sup>進<sup>すす</sup>む。口<sup>くち</sup>？<sup>ひ</sup>から火<sup>ひ</sup>の玉<sup>たま</sup>を吐<sup>は</sup>き攻<sup>こう</sup>撃<sup>げき</sup>する。



## ●妖<sup>よう</sup>精<sup>せい</sup>エブ<sup>えぶ</sup>ロシユカ

魔<sup>ま</sup>界<sup>かい</sup>空<sup>くう</sup>間<sup>かん</sup>を自<sup>じ</sup>由<sup>ゆう</sup>に飛<sup>と</sup>び回<sup>まわ</sup>る妖<sup>よう</sup>精<sup>せい</sup>。シャボン<sup>シャボン</sup>玉<sup>だま</sup>を出<sup>だ</sup>すラッパ<sup>らっぱ</sup>を武<sup>ぶ</sup>器<sup>き</sup>とし<sup>て</sup>攻<sup>こう</sup>撃<sup>げき</sup>を仕<sup>し</sup>掛<sup>か</sup>けてく<sup>る</sup>。



## ●邪<sup>じゃ</sup>鬼<sup>き</sup>ヌウヌウ

姿<sup>すがた</sup>、形<sup>かたち</sup>は赤<sup>あか</sup>ん坊<sup>ぼう</sup>。し<sup>し</sup>か<sup>し</sup>し<sup>し</sup>の魔<sup>ま</sup>力<sup>りよく</sup>は強<sup>つよ</sup>く、ハイド<sup>ハイド</sup>氏<sup>し</sup>のサイコ・ウェーブ<sup>サイコ・ウェーブ</sup>は簡<sup>かん</sup>単<sup>たん</sup>には通<sup>つう</sup>用<sup>よう</sup>しな<sup>い</sup>い。し<sup>し</sup>か<sup>し</sup>し<sup>し</sup>サイコ・ウェーブ<sup>サイコ・ウェーブ</sup>連<sup>れん</sup>射<sup>しゃ</sup>によ<sup>り</sup>る攻<sup>こう</sup>撃<sup>げき</sup>で……アッ！。



## ●妖<sup>よう</sup>婆<sup>ば</sup>オノ<sup>おの</sup>ーリア

魔<sup>ま</sup>界<sup>かい</sup>の最<sup>さい</sup>年<sup>ねん</sup>長<sup>ちやう</sup>である老<sup>ろう</sup>婆<sup>ば</sup>……。大<sup>たい</sup>した攻<sup>こう</sup>撃<sup>げき</sup>は仕<sup>し</sup>掛<sup>か</sup>けてこ<sup>こ</sup>ないが、怒<sup>おこ</sup>らせると変<sup>へん</sup>身<sup>しん</sup>して大<sup>だい</sup>蛇<sup>じゃ</sup>とな<sup>り</sup>襲<sup>おそ</sup>い<sup>か</sup>か<sup>る</sup>。



### ●人魚カロッタ

魔界の海に住む人魚で、自分の領土に入る者を容赦無く攻撃する。  
武器は無限に撃ち出すことのできる弓矢。



### ●灼熱鬼フルリッヒ

紅連の炎に身を包む灼熱モンスター。  
近づくもの全てを焼きつくす炎力でハイド氏を襲う灼熱地獄の住人。



### ●妖岩バルマ

魔界の空を牛耳る岩石モンスター。  
突如飛来しては破裂して炎と化した溶岩を地上にまきちらし、地上のハイド氏攻撃する。




### ●骨霊ゴルム

魔界を自由自在に飛び回り、大きく口を開けて襲いかかる頭蓋骨。  
大きく開けた口から火の玉を吐き、攻撃をする。



### ●魔界王レテュール

魔界空間を現れ消えて浮遊するモンスターで、魔界の主的存在。通常は分身の緑色。本体はピンク色で、本体を現した状態でないと攻撃しても完全にいきのねをとめることができない。



●発売元 東宝株式会社事業部

〒100 東京都千代田区有楽町1丁目2番1号

TEL. 03(591)6616